

Mit teuflischen Grüßen

Leserbriefe

Der Dauerbrenner Diablo 2 macht zwar viel Spaß, sorgt unter unseren Lesern aber auch für Ärger – das Battlenet lief lange nicht so, wie Blizzard es versprach.



Diablo 2: » Wenn jeder Idiot mit Level 99 herumrennt, hört der Spaß auf.«

Diablo 2

Was Blizzard sich im Moment mit Diablo 2 leistet, finde ich die größte Frechheit überhaupt. Im Battlenet läuft immer dieser schöne rote Schriftzug, von wegen Blizzard bemüht sich, die Serverkapazität zu erhöhen. Das wird jetzt schon eine ganze Zeit lang versprochen, aber passiert ist bislang rein gar nichts.

Max Lüneburg

Was haltet ihr davon, dass die Diablo-2-Server vom Battlenet ständig inaktiv sind? Als ich dort gestern eine Runde gespielt hatte, wollte ich meine zwei Stunden vollkriegen, damit der Charakter nicht gelöscht wird. Allerdings stand dort nach 15 Minuten: »Ihre Verbindung wurde getrennt.« Toll, denke ich, und versuche, mich noch mal einzuwählen – war aber nicht mehr möglich. Bis heute kann man das Programm weder auf europäischen noch auf amerikanischen Servern richtig spielen.

Marcel Jansen

GameStar Die Techniker von Blizzard arbeiten hart daran, die zahlreichen Probleme zu lösen, Mitte August zeigten sich erste Erfolge. Wie wir von Publisher Havas erfahren haben, wurden Massen von neuen Servern aufgebaut, die allerdings wegen der internen Struktur des Battlenet recht aufwendig konfiguriert werden mussten. Auch unsere Diablo-süchtigen Redakteure waren alles andere als begeistert über lange Wartezeiten und häufige Abstürze. Eine

Zusammenfassung der Ereignisse finden Sie in unserem Battlenet-Report. Wir rechnen fest damit, dass die Schwierigkeiten bis zum Erscheinen dieses Heftes endgültig beseitigt worden sind.

Ich habe mich ohne Ende darüber geärgert, dass ihr detailliert darüber berichtet, wie man mit einem Hex-Editor die Spielstände bei Diablo 2 manipuliert. Und dann auch noch das Cheat-Programm auf der CD! Hatet ihr nicht auch über die Jungs gemeckert, die bei Diablo 1 allen anderen den Spaß am Spiel mit ihren Super-Cheat-Charakteren verdorben haben? Wer ein solches Programm will, der findet es bestimmt im Internet, aber dass ihr es auf CD anbietet, finde ich schlimm.

Günther Zielinski

Das Cheatprogramm zu Diablo 2 ist das Letzte. Ich sehe ja noch ein, dass Schummeln ganz in Ordnung ist, wenn man an einer Stelle nicht weiterkommt. Aber sagt eurem Programmierer doch mal, dass die Cheats nicht im Multiplayer-Modus funktionieren dürfen.

Marcus Kobalt

Selbstverständlich ist es völlig okay, wenn ihr Cheats für Singleplayer-Spiele druckt. Schließlich kann ja jeder tun und lassen, was er will. Etwas ganz anderes ist es, wenn derartige Schummeleien im Multiplayer-Bereich – insbesondere im Internet – anwendbar sind. Wenn jeder Idiot nur noch mit Level 99 und maximaler Ausdauer, Leben und Mana herumrennt, hört der Spaß wirklich auf.

Eduard Morcinec

GameStar Bei Diablo 2 gibt's leider keinen Unterschied in Sachen Spielstand, was Singleplayer-Helden und Multiplayer-Figuren im offenen Battlenet angeht. Deshalb reichen wir den schwarzen Peter in diesem Fall an Blizzard weiter: Viele Leser wollten ein Cheattool, mit dem sie im Singleplayer-Modus mit den Charakterwerten herumexperimentieren können. Dass diese Daten dann auch im offenen Battlenet einsetzbar sind, ärgert uns genauso. Schade, dass Blizzard beispielsweise darauf verzichtet, die Figuren auf offensichtliche Hacks zu unter-

suchen oder zumindest unrealistisch hochgepowerte Charaktere auszuschließen; derartiges ist normalerweise recht einfach zu programmieren. Übrigens lässt sich auch ohne Cheat-Tool recht einfach mogeln, etwa per Manipulation mit mehreren Spielständen.

Clan-Turnier

Gratulation zur Organisation eures Clan-Turniers. Ich selbst war zwar nicht dabei, blieb aber durch die zahlreichen Infos immer auf dem Laufenden. Die Turnier-Pläne waren sehr übersichtlich, und vor allem die Online-Live-Kameras waren, trotz nicht so guter Bildqualität, eine wirklich gelungene Idee. So sieht die Zukunft einer modernen Homepage aus. Ich freue mich schon auf das nächste GameStar-Online-Event. Wie wäre es da mal mit Echtzeit-Strategie-Spielen wie Age of Empires 2 oder Command & Conquer? Macht weiter so!

Jörg Daniel

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:

www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Klasse, dass endlich mal jemand Clan-Turniere in gleich drei verschiedenen Spielen veranstaltet. Ich selbst nehme auch manchmal mit Freunden an solchen Turnieren teil, allerdings nur so zum Spaß. Dabei habe ich mich auf Quake 3 spezialisiert. Und genau das Spiel hat mir bei eurem Turnier gefehlt. Liegt das daran, dass es erst ab 18 Jahren freigegeben ist, oder weil es nur in englischer Sprache existiert?

Christoph Bracher

GameStar Wir können (und wollen) nicht überprüfen, wer da vor dem Monitor sitzt, und wie alt er ist. Aus diesem Grund schied das indizierte Quake 3 aus.

Für mich war das Turnier ein durch und durch übereilt geplanter Flop. Ihr habt es zu kurzfristig gemacht, und viel zu wenig Clans eingeladen. Wenn ihr schon ein Turnier mit so wenig Clans machen wollt, dann solltet ihr nicht die nehmen, die sich am schnellsten anmelden, sondern die Besten – welche das sind, zeigt ein Blick in andere Ligen. So spielten bei eurem Turnier einige Clans mit, die in anderen Ligen keine Chance haben, und die besseren blieben außen vor. Oder macht was Großes draus, mit 64 oder mehr Gruppen.

Jan Perius

GameStar Viel mehr Clans hätten an dem dreitägigen Turnier gar nicht teilnehmen können, und immerhin waren das ja auch schon 48 mit insgesamt über 300 Mitgliedern. Wir haben absichtlich nicht die (angeblich) besten Gruppen eingeladen, sondern wollten jeder die gleiche Chance bieten, bei uns mitzumachen. Dabei haben wir nicht ausschließlich nach der schnellsten Anmeldung ausgewählt, sondern unter anderem auch überprüft, ob die Webseite des betreffenden Clans einen professionellen Eindruck macht, alle Mitglieder aufführt und vieles mehr.

Kolumne: AD&Weh

Der von mir geschätzte Heinrich Lenhardt ist wohl vom amerikanischen Virus für geistige Schlichtheit infiziert worden. Anders kann ich mir seinen Kommentar zum Thema AD&D-Rollenspiele nicht erklären. Es gibt noch Leute, die nicht auf Fastfood-Software im Stile eines Diablo 2 abfahren. Lieber Herr Lenhardt, konsumieren Sie doch lieber einige Big Mac und den neusten Ego-Shooter, anstatt Programmierer und Liebhaber von echten Rollenspielen mit solchen Vorschlägen zu nerven.

Udo Linke

Dass Heinrich Lenhardt ein warmdusender Diablo-2-Spieler ist, stört mich nicht. Allerdings gibt's es auch Leute, die Spaß dabei haben, den möglicherweise langen Weg zwischen zwei Orten in Kauf zu nehmen. Das wichtige daran ist für mich der Realismus. Man kann von Monstern angegriffen werden, muss es aber nicht – es ist zufällig, wie so vieles im Leben.

Lennart Cornelissen

Ich kann die Meinung von Heinrich Lenhardt nicht so ganz teilen. Was er etwa bei Icewind Dale bemängelt, ist doch gerade das, was ein Rollenspiel ausmacht – der Zufallsfaktor. Ich muss dazu sagen, dass ich auch Pen&Paper-Rollenspiele spiele, und es ist doch gerade das Spannende an einem Levelaufstieg, wenn man beim Würfeln darum bangen muss, einen Punkt oder die maximalen zehn zu bekommen.

Andreas Möller

GameStar Wir haben nichts gegen anspruchsvolle Rollenspiele – ganz im Gegenteil. Aber gerade wenn die Programme spielerisch komplexer sind, wünschen wir uns so viel Bedienkomfort wie möglich. Beispiel Levelaufstieg: Viele Spieler werden im Zweifelsfall wohl das Speichern-Laden-Spielchen machen, um möglichst viele Punkte zu ergattern. Übrigens hat Icewind Dale

hierfür sogar eine entsprechende Option, die das quasi automatisch erledigt. Und andere Details, etwa die langen Wege in die Stadt, ließen sich durchaus auch im Rahmen der AD&D-Welt komfortabler gestalten.

Video: Black & White

Wow – das war alles, was mir zu eurem tollen Videospecial zu Black & White einfiel. Wie ihr das kleine Äffchen durch Streicheleinheiten zum Lachen gebracht habt, erheiterte direkt mein Gemüt. Und dann so was: Der arme Affe wird von euch grün und blau geschlagen, und dazu nur der Kommentar: »Beachten Sie die blauen Flecken, die man viel besser sieht, weil wir vorher die Tattoos weggelassen haben.« Irgendwie tut mir der kleine Kerl richtig leid. Andererseits finde ich es genial, welche Aspekte man heutzutage in PC-Spielen einbringen kann. Wobei: Ich werde meinem Affen sicher keine Prügel verpassen.

Uwe Weitzer

GameStar Grundsätzlich sind wir gegen unnötige Tierversuche, im Falle von Black & White mussten wir im Sinne einer umfassenden Berichterstattung den virtuellen Affen leider ein bisschen verkloppen. Und wir versprechen: Auch wir werden mit unseren PC-Haustieren im fertigen Spiel schön brav umgehen. Wahrscheinlich jedenfalls...

Video: Halo

Was fällt euch eigentlich ein, mal eben so den Videotrailer von Halo auf eure CD zu brennen. Seid ihr euch im klaren darüber, was ihr bei mir damit ausgelöst habt? Allein die Berichte über dieses Spiel machen ja schon scharf darauf, und jetzt gebt ihr uns ohne Rezept diese Adrenalin-Spritze, die fast schon einer Droge gleichkommt. Das Ding ist wirklich der reine Oberwahnsinn, diese Geschmeidigkeit, dieser Realismus, diese Grafik.

Helga Kochems

Bei derart gefährlichen Videos empfehlen wir empfindlichen Fans, sich vorher eine Schutzbrille (Typ »Atomkunker«) aufs Nasenbein zu klemmen. Für langfristige Schäden übernehmen wir natürlich keine Haftung.

Video: Gunman

Da bastelt eine Firma, die noch kein einziges Spiel in Umlauf gebracht hat, mit Gunman an einer Total Conversion für Half-Life, die noch besser als das Original sein könnte. Die Grafik ist so schön, dass ich anfangs gar nicht gedacht habe, dass so etwas mit der Half-Life-Engine möglich ist. Mir gefallen auch die zahlreichen Waffenmodi. Kompliment an Rewolf Software!

Josef Striegl

GameStar Bei Gunman zeigt sich mal wieder aufs Schönste, dass nicht nur große Firmen mit tiefen Geldtöpfen interessante Spiele entwickeln können. Sondern auch vergleichsweise kleine Teams – wenn sie konsequent auf innovative Ideen bauen und das dann auch umsetzen können. Wir sind schon sehr gespannt, wie das Programm sich demnächst im Test schlagen wird.

Mods

Fast alle 3D-Actionspiele sind nur auf aktueller Hardware wirklich spielbar. Das ist auch eines der Erfolgsgeheimnisse von Mods wie Counterstrike: Sind die technischen Möglichkeiten eingeschränkt, muss man mit Spielwitz und neuen Ideen auf-

warten. Mods laufen zwar gut auf aufrüstbaren PCs, aber mit den vergleichsweise alten Engines sind die technischen Möglichkeiten eingeschränkt. Doch während Valve sich den Kopf zerbricht, wie sie Team Fortress 2 technisch umsetzen, wurmt die Counterstrike-Macher nur, wie das Gameplay noch zu verbessern ist – und eben nicht spektakuläre Grafiken.

Philipp Geisler

GameStar Auch mit veralteten 3D-Engines könnte man zumindest theoretisch schönere Levels basteln. Etwa, indem die Designer die Anzahl der Polygone erhöhen und so mehr Detailreichtum schaffen, oder feiner aufgelöste Texturen verwenden. Die Counterstrike-Macher haben sich dagegen entschieden und setzen auf flüssige Grafik – sie müssen sich aber auch nicht mit schönen Bildern auf Packungsrückseiten im Laden gegen Konkurrenten durchsetzen.

Previews

In den Previews schreibt ihr manchmal von Features, die dann im fertigen Spiel nicht mehr auftauchen. Zum Beispiel das Entern von Schiffen, oder Handel über die Karte hinaus in Age of Empires 2. Oder die unterschiedlichen Tageszeiten und die Beleuchtung in Activisions Dark Reign 2. Ich weiß, dass ihr das schreibt, was die Hersteller planen. Ich finde aber, beim Test solltet ihr dann auf das Fehlen solch angekündigter Features stärker hinweisen.

Dominik Rau

GameStar Wir schreiben in Spieletests vor allem, welche Features ein Spiel tatsächlich enthält – und nicht, welche mal angekündigt waren und es doch nicht in die fertige Version geschafft haben. Nicht jeder Leser hat das jeweilige Preview gelesen oder erinnert sich noch an alle Details. Wenn die Hersteller aber wirklich entscheidende Innovationen versprochen haben, die dann fehlen, gehen wir darauf selbstverständlich ein.

Ultima Online 2

Gerade das Grafiksystem war doch das Faszinierende an Ultima Online – jetzt will Electronic Arts in Teil 2 leider 3D-Grafik nutzen, und das Spiel sieht wie ein 3D-Actionspiel aus. Für mich geht da viel vom Fantasy-Flair verloren. Außerdem stört mich diese überfutuistische Welt. Irgendwelche fliegenden Städte mit einem Hightech-Fahrrad nach oben. Das ist doch nicht zu fassen! Damit wird die Tradition von Ultima doch völlig gesprengt.

Tran Nhat Phong

GameStar Mit dem klassischen Ultima Online des Lord British hat Teil 2 kaum noch was zu tun. Wir stellen es uns aber trotzdem ganz spannend vor, das Hightech-Dimen-

Die Gewinner 8/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 8/2000, S. 178:

Nina Bachmann, München • Marcus Baum, Kelheim • Sandro Beutler, Anklam • Thomas Bich, Altenburg • Julian Bleicken, Blumenthal • Stefan Busch, Nienissa • Nils Butenop, Herzhorn • Christopher Dambach, Nürnberg • Karolina Ded, Köln • Jens Dederding, Hamburg • Mathias Dickhöver, Recklinghausen • Stefan Dorn, Ettling • Francesco Farkas, Bodenkirchen • Heiko Fischer, Hagen • Stefan Frey, Donaueschingen • Stephan Geigenmüller, Magdeburg • Alexander Gladisch, Rostock • Jan Gottwald, Berlin • Andy Grabow, Treuenbrietzen • Ivo Greuloch, Oberursel • Markus Gutbrod, Reutlingen • Jörg Heckmann, Mülheim • David Hellmund, Berlin • Sergej Hermann, Mainz • Tilman Holzhauer, Köln • André Hoppe, Genthin • Thilo Hörnle, Biberach • Malte Hübner, Buxtehude • Sebastian Karlstetter, Regensburg • Phillip Kircher, Peissenberg • Martin Klinge, Gemünden/Wohra • Jan Kowall-eck, Saalfeld • Oliver Krasicki, Oberhausen • Raul Kraus, Backnang • Holger Kröger, Heide • Sebastian Krüger, Berlin • Dietmar Kühlewind, Helmstedt • Markus Kunkler, Kaiserslautern • Thomas Kutrowatz, Dietenhofen • Stephan Leffler, Stade • Rouven Leicht, Westerheim • Jörg Liebl, Weiherhammer • David Ludwig, Endingen • Andreas Meidrott, Diedorf-Anhausen • Sebastian Merk, Herzogenaurach • Mathias Moser, Darmstadt • Matthias Murawski, Dortmund • Sebastian Oettel, Selb • Rafael Pietka, Osterhofen • David Pojer, St. Georgen • Michael Rauch, Trier • Sven Reinke, Wees/Oxbüll • Stefan Runze, Bergneustadt • Karsten Ruppelt, Gröditz • Thomas Sachmann, Erkrath • Dominik Schaidnager, Wiggensbach • Max Schiller, Grafath • Axel Schloßbauer, Höhenrain • Oliver Schmid, Frankfurt • Udo Schmitz, Oberasbach, Daniel Schnelle, Ellerbek • Thorsten Schotte, Schauenburg • Andreas Schreiner, Rotenburg • Daniel Schrimpf, Neustadt • Tim Schröder, Ludwigsburg • Karl Seeger, Ritterhude • Benjamin Seidt, Möglingen • Michael Spellerberg, Bochum • Alexander Stahl, Berlin • Stephan Bucher, Erding • Christian Stoff, Euskirchen • Daniel Sundermann, Hamm • Michael Thurm, Leipzig • Patric Tippmann, Hamburg • Stephan Troll, Dettelbach • Sven Unkelbach, München • Matthias Voigt, Krefeld • Andreas Volk, München • Marcus Weinmeister, Berlin • Jan Weinrich, Herzhorn • Christian Weiß, Kühlungsborn • Rudolf Wildensteiner, Bamberg Wir gratulieren!

sionswelt-Britannia in 3D zu erkunden. Und hoffen bis zum Beweis des Gegenteils erst mal, dass Origin einen ordentlichen Nachfolger für Ultima Online präsentiert.

GameStars

Mir ist aufgefallen, dass in der Rubrik GameStars nur männliche Entwickler, Designer und Programmierer vorgestellt werden. Gibt es keine Frauen in diesem Bereich? Es wäre doch mal interessant, etwas darüber zu erfahren.

Markus Samolarz

GameStar So leid uns das tut: Es gibt wirklich so gut wie keine weiblichen Spieleentwickler. Die einzige, die ein bisschen bekannter ist und gute Titel (King's Quest) produziert hat, ist die Sierra-Mitgründerin Roberta Williams – und die hat sich mittlerweile ins Privatleben zurück gezogen.



GameStar-Leser Karl-Peter Fuchs hat dieses neue Titelbild rund um die beliebte Half-Life-Modifikation Counterstrike kreiert.